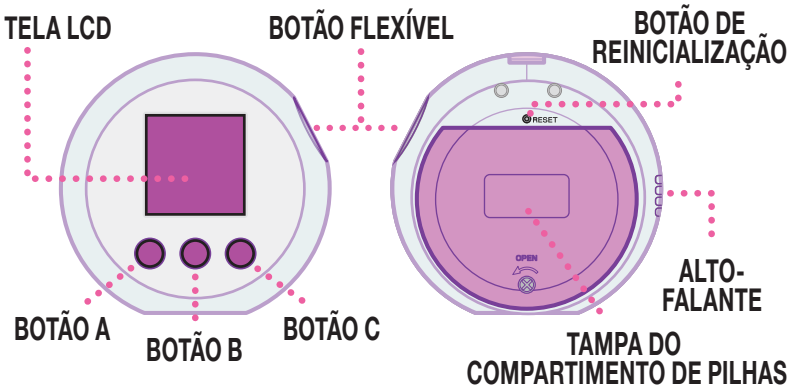
5+

Punirunes

3×AAA (LR03) 1.5 V 1.5 V
Included · Fournies · Incluidas · enthalten
Inbegrepen · Incluse · Inclusas · Входят в комплект
Dołączone · Součástí balení · Súčasť balenia
Tartozék · Incluse · Περιλαμβάνονται · Isporučuj se u paketu · Включени · Priložено · İçinde

NOME DOS COMPONENTES



LIGAR/DESLIGAR

Aperte o **Botão flexível** ou mantenha **B** pressionado por 2 segundos para **ligar.**

Quando estiver **ligado**, mantenha **B** pressionado por 2 segundos para **desligar.**

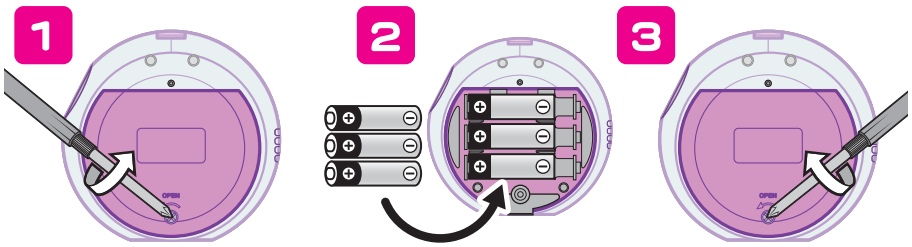
O aparelho Punirunes será **desligado** automaticamente se não for usado após cerca de 1 minuto.

REINICIALIZAR O APARELHO PUNIRUNES™

Após substituir as pilhas, pressione levemente o **Botão de reinicialização** com a ponta de um lápis.

OBSERVAÇÃO: os dados salvos no aparelho Punirunes™ não serão excluídos se você pressionar o botão de reinicialização.

1 INSTALAÇÃO DAS PILHAS



1. Abra a tampa do compartimento de pilhas com uma chave de fenda cruzada.
2. Se houver pilhas usadas, retire-as da unidade individualmente, puxando pela extremidade de cada uma. NÃO retire ou coloque pilhas usando um acessório pontiagudo ou metálico. Instale pilhas novas seguindo o diagrama de polaridade (+/-) dentro do compartimento de pilhas.
3. Coloque novamente a tampa do compartimento com cuidado. Consulte as leis e os regulamentos locais de reciclagem e/ou descarte de pilhas e baterias.

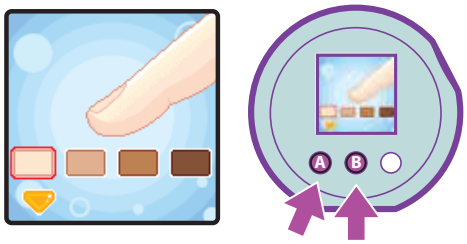
QUANDO SUBSTITUIR AS PILHAS

Esta tela será exibida quando a bateria estiver fraca. Substitua as 3 pilhas por pilhas alcalinas AAA novas.

OBSERVAÇÃO: pressione o **Botão de reinicialização** após substituir as pilhas.

2 CONFIGURAÇÕES PADRÃO

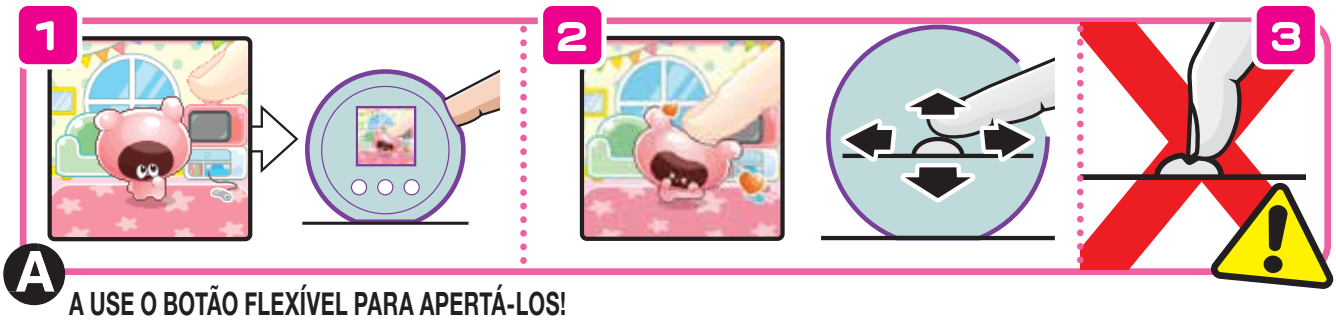
DEFINIR DATA E HORA (o formato da data é DD/MM/AAAA)
Pressione **A** e os números aumentarão. Pressione **B** para confirmar o número.
Pressione **C** para retroceder uma etapa.



DEFINIR O TOM DE PELE
Pressione **A** para alterar o tom de pele.
Pressione **B** para confirmar a sua escolha.

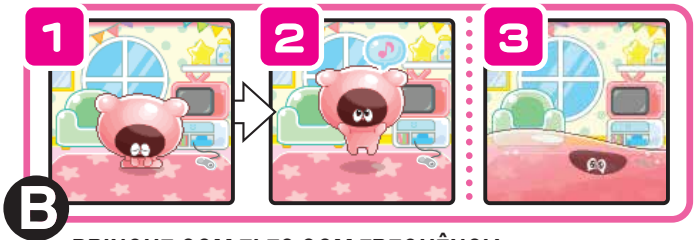
SPIN MASTER™

3 COMO BRINCAR



A USE O BOTÃO FLEXÍVEL PARA APERTÁ-LOS!

1. O **Botão flexível** pode ser pressionado para frente e para trás, para a esquerda e para a direita, e pode ser movimentado. Mantenha o **Botão flexível** pressionado e solte-o para pular. Mantenha o **Botão flexível** pressionado e mova-o para a esquerda ou para a direita e solte-o para pular na direção em que você moveu o botão.
2. Pressione bastante o **Botão flexível** enquanto estiver na **tela principal** para apertar muito seus Punirunes e deixá-los felizes!
3. ⚠ **OBSERVAÇÃO:** evite arranhar o **Botão flexível** com as unhas ou puxá-lo com muita força. Basta apertar suavemente com as pontas dos dedos! (O botão é feito de materiais macios, portanto, você pode arranhar a superfície).



BRINQUE COM ELES COM FREQUÊNCIA

1. Se você deixar seus Punirunes sozinhos, sem apertá-los, ou deixá-los com fome, eles começarão a ficar tristes. Ajude-os a se recuperar dando um apertão!
2. Alimente-os ou cuide deles e eles pularão de alegria. Você saberá que seus Punirunes estão felizes quando ver a nota musical.
3. Os Punirunes ficam tristes e podem até derreter se ficarem sozinhos! Se os Punirunes derreterem, você não poderá escolher determinadas opções no **Menu de cuidados.** Aperte-os para que eles voltem ao normal.

QUANDO UMA SEMENTE APARECER

1. Depois de algum tempo, uma **semente** aparecerá na sala. Pule para coletá-la! As **sementes** são usadas para fazer alimentos, criar itens de **vestuário** e ajudar seus Punirunes a crescer. Existem 3 tipos: **sementes vermelhas, azuis e amarelas.**
2. Quando a **seta** aparecer, mantenha o **Botão flexível** pressionado e solte-o para pular. **OBSERVAÇÃO:** se você mantiver o dedo no Botão flexível, talvez não consiga usar os botões **A, B** e **C.** Se isso acontecer, basta retirar o dedo.

4 SALA DOS PUNIRUNES

MENU DE CUIDADOS

1. Pressionar **B** na **tela principal** abrirá o **Menu de cuidados.**
2. Pressione **A** para percorrer os **Modos de jogo.**
3. Pressione **B** para selecionar um modo.

❶ **COMIDA -** Dê aos Punirunes a comida que você preparou na **Cozinha.**

❷ **COZINHA -** Faça comida para seus Punirunes com itens comprados no **Mercado.**

❸ **LIMPEZA -** Use os Punirunes para coletar a sujeira da sala.

❹ **BANHO -** Remova a poeira de seus Punirunes.

❺ **BANHEIRO -** Elimine o cocô de seus Punirunes.

❻ **ITENS -** Vista seus Punirunes com itens diferentes ou decore o ambiente.

❼ **ESTANTE -** Verifique os Punirunes que você criou ou os **presentes** que eles deram para você.

❽ **SAIR -** Vá ao **Parque de diversões** para jogar e ganhar **moedas.** Vá ao **Mercado** para gastar moedas em alimentos, acessórios e decoração. Visite a **Floresta,** onde você pode dizer adeus aos seus Punirunes quando eles se tornam um **Adulto.**

❾ **VERIFICAR AMIZADE -** Verifique a amizade e a satisfação de seus Punirunes e quantas **moedas** você tem, entre outras coisas.

❿ **CONFIGURAÇÕES -** Defina a data, a hora, o volume e o brilho da tela ou exclua os dados do jogo armazenados até o momento.

⚠ **OBSERVAÇÃO:** quando os Punirunes estiverem dormindo (das 20h às 5h59), talvez não seja possível brincar com eles de determinadas maneiras (você só pode entrar em **Estante, Verificar amizade** e **Configurações**).

1 COMIDA

Dê aos Punirunes a comida que você preparou na Cozinha.

Pressione **A** para escolher o que alimentar os Punirunes e selecione ✓.
Pressione o **Botão flexível** para alimentá-los.

Os Punirunes reagirão aos alimentos que comem. Dê a eles alimentos diferentes para descobrir os que eles amam!

- Você pode fazer outros alimentos além de **Balas** na (2) **Cozinha.**
- Não é necessário comprar **Balas**, há um suprimento infinito delas.
- Se os Punirunes estiverem satisfeitos ou não gostarem de alguma coisa, eles se recusarão a comer.

2 COZINHA

Combine os **ingredientes** que comprou no **Mercado ((8) Sair > Mercado > Ingredientes)** com uma **semente** para fazer comida.

1

Pressione B depois de escolher seus ingredientes para ir para a tela Detalhes. Escolha ✓ para ir para a próxima tela. Se você não tiver ingredientes, a tela irá escurecer e, depois, retornar à tela principal.

DICA Observe as dicas de receitas para preparar alimentos. Cuidado para não perder!

2

Selecione a **semente** que deseja usar e pressione **B.**
A **semente** selecionada será marcada com um ★.
Você também pode selecionar 2 **sementes** da mesma cor e selecionar ✓.

3

Aperte o **Botão flexível** para fazer comida combinando as **sementes** certas. Se combinar as **sementes** erradas, você fará um **osso.**

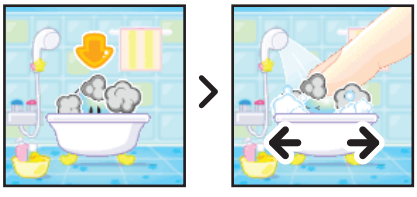
3 LIMPEZA

Use os Punirunes para coletar a sujeira da sala.

REMOVA A POEIRA MOVENDO OS PUNIRUNES PARA A ESQUERDA E PARA A DIREITA!

Com o tempo, a sala ficará suja. Quando aparecer poeira, selecione **Limpeza** no **Menu de cuidados** e pressione **B.**
Mova os Punirunes para a esquerda e para a direita com o **Botão flexível** para remover a poeira. A poeira grudará nos Punirunes e deixará a sala limpinha!
Coloque os Punirunes no **(4) Banho** quando eles ficarem sujos para limpá-los!

4 BANHO



DEIXE OS PUNIRUNES BEM LIMPINHOS!

Dê um banho nos Punirunes.
Escolha **Banheira** no **Menu de cuidados** e pressione **B.** Use o **Botão flexível** para deixá-los bem limpinhos!
Você pode dar um banho nos Punirunes mesmo se eles não estiverem sujos.

5 BANHEIRO

SE VOCÊ NÃO LIMPAR O COCÔ DOS PUNIRUNES, ELE VAI FICAR CADA VEZ MAIOR!

Os Punirunes às vezes deixam um cocô redondo na sala!
Escolha **Banheiro** no **Menu de cuidados** e pressione **B.**
Água fluirá pela sala para limpá-la!

6 ITENS

Há 2 categorias de itens: **Vestuário** e **Decoração**. Escolha uma categoria e pressione **B**.

VESTUÁRIO

1. Selecione os itens com os quais deseja vestir os Punirunes dentre os itens comprados no **Mercado (8) Sair > Mercado > Vestuário)**.

*Se você escolher um item que já foi colorido, irá para a tela 4.

2. Você pode colorir o item escolhido adicionando 2 **sementes** a ele. Você também pode escolher 2 **sementes** da mesma cor e selecionar ✓.

3. Pressione o **Botão flexível** para apertar e mudar a cor! A cor resultante dependerá das **sementes** que você combinar.

4. Escolha ✓ para vestir os Punirunes com os itens que você selecionou e volte para a sala. Escolha ↻ para remover os itens e voltar uma etapa. Escolha voltar para a etapa 2.

1

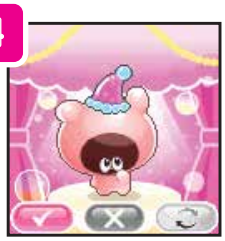
2

3

APERTE-OS!

A COR MUDOU!

4



DECORAR

Escolha o ambiente que deseja mudar entre os ambientes que comprou em **Mercado ((8) Sair > Mercado > Decorar)**. Escolha ✓ para mudar para o ambiente selecionado.

7 ESTANTE

Há 2 categorias na **Estante: Punirunes** e **Presentes**. Selecione e pressione B.

PUNIRUNES

Veja todos os Punirunes que você criou. Escolha os Punirunes que deseja verificar e pressione **B**. Altere a cor de Punirunes **adultos** pressionando **A**. **(Consulte: 5. Crescimento dos Punirunes).**

APERTE-OS!

PRESENTES

Você pode ver os **Presentes** deixados por Punirunes que se despediram.

Escolha o **Presente** que deseja verificar e pressione **B**.

APERTE OS PRESENTES TAMBÉM!

8 SAIR

Pressione **A** para selecionar o lugar que deseja visitar e, depois, pule mantendo pressionado e soltando o **Botão flexível** para sair.

PARQUE TEMÁTICO

Jogue 6 jogos diferentes no **Parque**. Selecione o jogo que deseja jogar e pressione **B**. Pressione ✓ para iniciar o jogo.

MARRETA MOCHI

Use o **Botão flexível** para virar o mochi a cada batida da marreta, mas cuidado para não acertar as mãos!

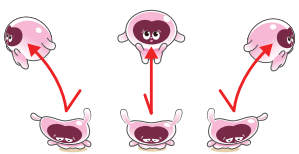
DESAFIO MACIO

Pressione o **Botão flexível** quando o Punirunes macio surgir!

Mas cuidado com o Punirunes espinhoso, senão você ficará para lisado por algum tempo.

PULA E PEGA

Use o **Botão flexível** para pular e capturar estrelas até chegar ao fim. Mas evite os caranguejos e pássaros pelo caminho!



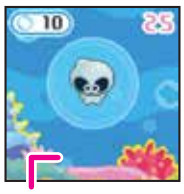
Mantenha pressionado e solte o **Botão flexível** normalmente para pular. Pressione para a direita para pular para a direita e pressione para a esquerda para pular para a esquerda. Mantenha o botão pressionado por um tempo para dar um grande salto!

ZONA DE AMASSO

DANÇA DO PUNIROO

Um Puniroo vai deslizar pela tela no ritmo da música. Pressione o **Botão flexível** quando um Puniroo entrar na **Zona de amasso!** Mantenha pressionado o **Botão flexível** quando vir um Puniroo looooongo!

PUNIROO PUNIROO LOOOONGO



BOLHAS

BOLHAS FLUTUANTES

Controle o Punirunes com o **Botão flexível** e recolha pequenas bolhas para aumentar a sua bolha!

Não encoste nos corais e nos peixes! Empurrar o **Botão flexível** para frente faz o Punirunes flutuar, enquanto puxá-lo na sua direção o faz afundar.

GARRA DE GULOSEIMAS

Use o **Botão flexível** e **B** para controlar a garra e coletar as balas, fazendo elas grudarem no Punirunes. Se as balas grudarem no local errado, elas podem cair!

JOGUE PARA GANHAR MOEDAS!

Termine cada jogo para ganhar **moedas** com base na sua pontuação. Use as **moedas** para comprar coisas no **Mercado.**

MERCADO

Use **moedas** para comprar **ingredientes**, itens de **vestuário** e **decoração** para os Punirunes.

INGREDIENTES

Pressione **B** após escolher os ingredientes que deseja comprar para ir para a **tela Detalhes.** Escolha a quantidade que deseja comprar. Escolha ✓ para comprar.

VESTUÁRIO

Pressione **B** após escolher os itens que deseja comprar para ir para a **tela Detalhes.** Escolha ✓ para comprar.

DECORAR

Escolha o ambiente que deseja comprar e pressione **B.** Escolha ✓ para comprar.

Depois de comprar um item para **vestir** ou **decorar,** uma placa com a inscrição X aparecerá, indicando que o item está esgotado.

LAGO

Colete itens inserindo senhas aqui. Pais, consultem o site oficial Punirunes da Spin Master para obter detalhes sobre a liberação de senhas!

www.spinmaster.com/punirunes

FLORESTA

Você pode visitar a Floresta quando os Punirunes se tornarem um Adulto. Quando quiser se separar dos Punirunes, se despeça deles aqui.

(Consulte: 5. Crescimento dos Punirunes > Despedida dos Punirunes).

9 VERIFICAR AMIZADE

Confira como estão os Punirunes que você está criando.

PUNIRUNES QUE VOCÊ ESTÁ CRIANDO

SACIEDADE
A barra enche quando você os alimenta!

MOEDAS
Estas são **moedas** que você pode usar no **Mercado.** Ganhe **moedas** jogando no **Parque!** (máx. de 9.999 moedas)

TIPO DE PUNIRUNES
Baixo = **BEBÊ**, Médio = **CRIANÇA**, Alto = **ADULTO**

AMIZADE
Preencha esta barra para os Punirunes crescerem. Cuide muito bem deles!

AO PRESSIONAR B, A TELA MUDARÁ NA ORDEM MOSTRADA À DIREITA.

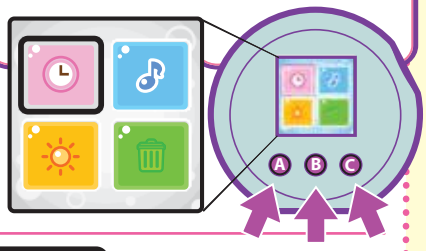
VERIFICAR AMIZADE

QUANTAS SEMENTES VOCÊ TEM (MÁX. DE 99 CADA)

O TIPO DE MAGIA QUE VOCÊ TEM

10 CONFIGURAÇÕES

Você pode alterar várias configurações, como Data, Hora, Volume e Brilho de tela. Percorra os ícones pressionando A. Em seguida, pressione B para selecionar o ícone destacado.



OBSERVAÇÃO: DEPOIS QUE VOCÊ EXCLUIR OS DADOS USANDO A OPÇÃO REDEFINIR TUDO, NÃO SERÁ POSSÍVEL RECUPERÁ-LOS. USE ESSA OPÇÃO SOMENTE QUANDO FOR REALMENTE NECESSÁRIO.

HORA - Você pode alterar a data, a hora e o tom de pele inseridos em **2. CONFIGURAÇÕES PADRÃO.**

VOLUME - Escolha entre 4 configurações de volume diferentes.

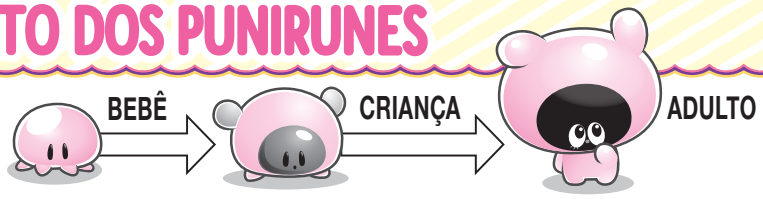
BRILHO - Escolha entre 3 configurações diferentes de brilho da tela.

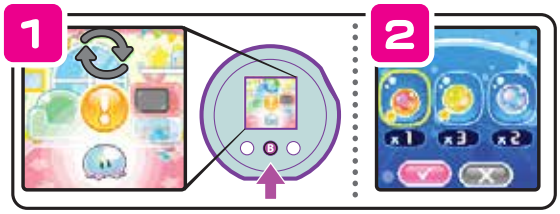
REDEFINIR TUDO - Esta opção **APAGA TODOS OS DADOS DE JOGO** e redefine o Punirunes às configurações de fábrica.

Para **redefinir** tudo, escolha ✓ e pressione **C** 3 vezes enquanto mantém pressionado **A.**

5 CRESCIMENTO DOS PUNIRUNES

OS PUNIRUNES TÊM 3 ESTÁGIOS DE CRESCIMENTO:





1. **HORA DE EVOLUIR! -** Quando o símbolo "SQUISH'N'MIX" aparecer na tela, é hora do seu Punirunes evoluir! Pressione **B.**

2. Evolua seus Punirunes combinando-os com uma **semente.** O tipo e a cor dos seus Punirunes dependerão da **semente** que você escolher.

SQUISHY MÁGICO - Para transformar uma **criança** em um **adulto,** combine um **Squishy Mágico** com uma **semente.** Você pode obter um **Squishy Mágico** quando seu **bebê** evoluir para uma **criança.** Eles estão disponíveis em diferentes formatos e não desaparecem depois de serem usados.

DESPEDIDA DOS PUNIRUNES:

Quando a **Amizade** do Punirunes ficar completa, ele partirá para a **Floresta** depois de algum tempo. Se você quiser se despedir dele, escolha ✓. Se você quiser que ele fique com você, escolha ✕.

DICA: ao se despedir de um Punirunes, ele pode deixar um **Presente** para você. Você pode verificar os **Presentes** que recebeu na **(7) Estante.**

6 SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

• O PRODUTO NÃO FUNCIONA

O produto pode ficar sem bateria algumas vezes, mesmo que a tela de substituição da bateria não seja exibida. Substitua as pilhas seguindo a seção **1. INSTALAÇÃO DAS PILHAS.**

• NADA APARECE NA TELA, A TELA ESTÁ CONGELADA OU COM MAU FUNCIONAMENTO

Mantenha **B** pressionado por pelo menos 3 segundos, desligue o aparelho e, em seguida, ligue-o novamente. Se isso não resolver o problema, faça uma reinicialização seguindo as instruções da página **1 REINICIALIZAR O APARELHO PUNIRUNES™.**

PARA PERGUNTAS E SOLUÇÕES DE PROBLEMAS, ACESSE O NOSSO SITE: WWW.SPINMASTER.COM

OBSERVAÇÃO: se o funcionamento normal do produto for interrompido, a causa pode ser uma interferência eletromagnética. Para reiniciar o produto, desligue-o completamente e ligue-o novamente. Se não voltar ao funcionamento normal, desloque o produto para o outro local e tente novamente. Para garantir o funcionamento normal, substitua as pilhas alcalinas por novas pilhas, já que as pilhas com carga baixa não possibilitam o funcionamento completo do aparelho.

PRECAUÇÕES DE SEGURANÇA: é recomendada a supervisão de um adulto durante a brincadeira.

CUIDADO E MANUTENÇÃO: sempre retire as pilhas ou baterias do brinquedo se ele não for usado por um longo período. Limpe o brinquedo com movimentos leves usando um pano limpo e úmido. Mantenha o brinquedo longe de fontes de calor. Não mergulhe na água para evitar danos aos componentes eletrônicos.

WWW.SPINMASTER.COM

⚠ **ATENÇÃO:** PERIGO DE ASFIXIA – Peças pequenas. Contraindicado para crianças com menos de 3 anos.

⚠ **CUIDADO:** pilhas e baterias devem ser instaladas somente por adultos.

Este produto foi originalmente projetado e fabricado pela TOMY Company Ltd. e distribuído pela Spin Master Ltd.

Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2 Canada
Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL
Spin Master Toys UK Ltd. Meridian House, Fieldhouse Lane, Marlow, Buckinghamshire, SL7 1TB, UK
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221
Spin Master Australia Pty Ltd, Level 9, 205 Pacific Highway, St Leonards, NSW 2065

© TOMY/PUNI,TVO

A Spin Master se reserva o direito de descontinuar o site www.spinmaster.com a qualquer momento.

FABRICADO NA CHINA

Informações sobre patentes: patents.spinmaster.com.
TM & ©2024 Spin Master Ltd. Todos os direitos reservados.